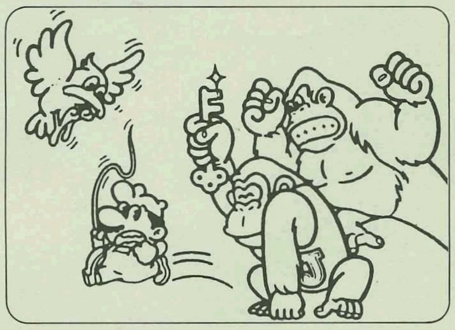
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VARSION
<NESE-P-JR>

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™

DONKEY KONG JR.™

ANLEITUNG



*Diese Spielpackung kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Steuerdecks verwendet werden.

© 1986 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo® Unterhaltunssystem Donkey Kong Junior® Pak entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

DK Junior hat es sich in den Kopf gesetzt, seinen Vati aus Marios Käfig zu retten. Du kannst von Liane zu Liane springen und Bonusfrüchte sammeln, solange du dich vor den tödlichen Schnappern in acht nimmst. Dann wirds schon schwieriger. Du hüpfst auf Plattformen, weichst elektrischen Funken aus und hältst Ausschau nach den gefährlichen Vögeln. Mit einigem Geschick sollte es dir gelingen, den Schlüssel für den Käfig zu erwischen, in dem dein Vati sitzt.

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit du das neue Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

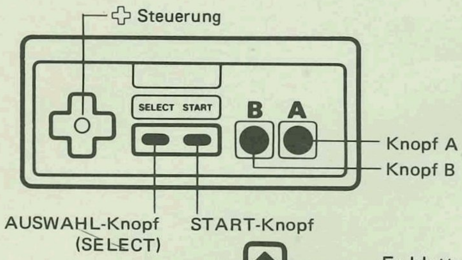
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naßgemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Bedienung 1 – für nur 1 Spieler
Bedienung 2 – für den Doppelpartner

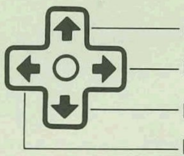
Bedienung 1/Bedienung 2



Knopf A
Er springt.

Knopf B
Nicht benützt.

Steuerung
Bewegt Junior



*Die Knöpfe AUSWAHL (SELECT) und START können auf Bedienung 2 nicht benützt werden.

Die Knöpfe AUSWAHL (SELECT) und START können **NUR auf Bedienung 1** benützt werden.

AUSWAHL-Knopf (SELECT)

Wenn man während der Demonstration am Anfang diesen Knopf drückt, erscheint die Auswahlliste auf dem Bildschirm.
Mit dem gleichen Knopf stellt man dann das Sternchen (*) neben die gewünschte Spielart:

Spiel A für 1 Spieler – Anfänger
Spiel B für 1 Spieler – Spezialist
Spiel A für 2 Spieler – Anfänger
Spiel B für 2 Spieler – Spezialisten

Während des Spiels funktioniert der AUSWAHL Knopf (SELECT) nicht.

START-Knopf

Wenn man auf diesen Knopf drückt, beginnt das Spiel.

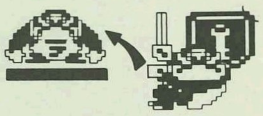
Pause:
Wenn du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst du einfach den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal auf START drücken.

- Wenn man den Rückstellknopf (am Spielgerät) drückt oder das Gerät abschaltet, wird die höchste Punktzahl gelöscht.
- Bedienung 1 ist für Spiele mit nur einem Spieler.
- Bei 2 Spielern benützt man Bedienungen 1 und 2.

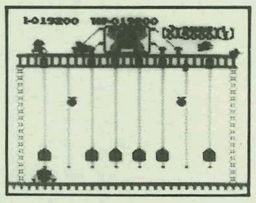
3. SO WIRD GESPIELT

Juniors Absicht: Mario den Schlüssel für den Käfig stehlen und Vati befreien.

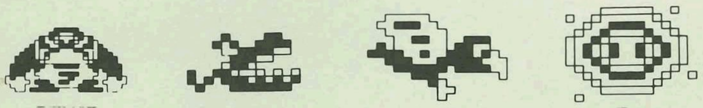
- Runden 1 bis 3: Versuch dich zum Schlüssel hochzuarbeiten. Sobald du auf die Liane neben dem Schlüssel springst, kommst du automatisch in die nächste Runde.



- In der vierten Runde mußt du die sechs Schlüssel hochschieben und in die Schlüssellöcher ganz oben stecken. Dann fallen die Ketten vom Käfig ab, und Vati kann befreit werden.

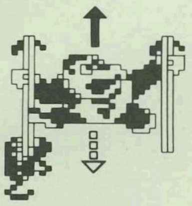


Spielfiguren

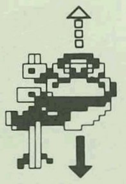


Junior Schnapper Picker Funken

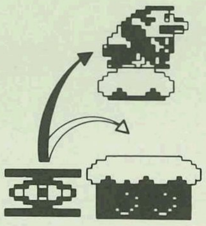
Hinweise: Beschleunige mit diesen drei besonderen Kniffen.



Wenn du nach zwei Lianen gleichzeitig greifst, kannst du schneller hochklettern.

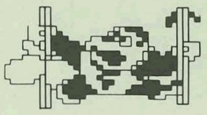


Runterrutschen geht schneller an einer Liane.

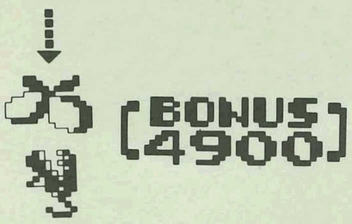


Hochsprung (Runde 2)
Du mußt genau im richtigen Moment auf Knopf A drücken, dann kannst du vom Sprungbrett aus bis zur beweglichen Insel springen.

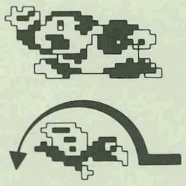
Punktewertung: Vier Wege zur Punktevermehrung



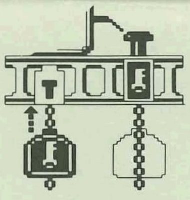
Fallobstattacke
Früchte bringen Extrapunkte. Wirf sie auf die Feinde; wenn du besonders hohe Punkte erreichen willst, mußt du mehrere Feinde auf einmal treffen!



Bonuspunkte
Sobald du die Schlüssel erreichst, werden Bonuspunkte zu deiner Punktzahl addiert. Je länger du dazu brauchst, desto weniger Punkte bekommst du. In dem Moment, in dem die Bonuspunkte mit 0 angezeigt werden, ist auch die Spielzeit abgelaufen, und dann ist es um Junior geschehen.

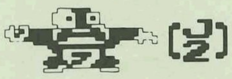


Springen
Weich den Angriffen der Picker oder Schnapper durch Drüberspringen aus, dann gibts noch mehr Punkte.



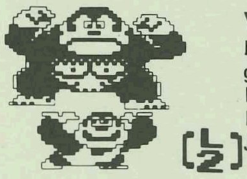
Zusätzliche Punkte für Schlüssel (Runde 4)
Jeder Schlüssel, der in sein Loch gesteckt wurde, bringt zusätzliche Punkte. Du kannst zwei Schlüssel zur gleichen Zeit einstecken.

Bonus: Bei 20000 Punkten gibt es einen zusätzlichen Junior.



Durchgänge

Bei vollendeter vierter Runde, wenn Vati frei ist, ist auch der erste Durchgang vorbei. Versuch auch den zweiten Durchgang! Die Gegner werden jetzt mehr und schneller. Spiel mit einem Freund um die höhere Punktzahl oder Anzahl von Durchgängen.



Vorsicht!

Nimm dich vor dem folgenden in acht: von Schnappern gebissen zu werden, von Pickern gepackt zu werden, mit Funken zusammenzustoßen, oder von Lianen zu fallen. In all diesen Fällen verschwindet ein Junior. Wenn alle Juniors verbraucht sind, ist das Spiel vorbei.